

Friedemann Friese

FUNKENSCHLAG

ERWEITERUNG

Nur spielbar mit FUNKENSCHLAG
und FUNKENSCHLAG DELUXE

• Die Aktiengesellschaften •



Art.Nr.: 24.10.02

Made in Germany | Copyright © 2015 www.2f-spiele.de



4 260300 450356



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!
Bitte die Verpackung aufbewahren, sie kann nützliche
Informationen enthalten!



2-6



12+



120 Min.



Die Erweiterung **Die Aktiengesellschaften** kann nur mit einem Exemplar von **Funkenschlag** oder **Funkenschlag deluxe** gespielt werden. Die Spielregeln von **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe** bleiben gleich. Im Folgenden werden nur die Änderungen und Besonderheiten dieser Erweiterung erklärt.

Inhalt

- 54 Aktien* (je 9 Stück pro Spielerfarbe)
- 1 Startspielerkarte* „Aktienrunde“
- 6 Gesellschaftspläne* mit Ablageplätzen für 3 Kraftwerke, Gesellschaftskapital und Aktien
- 1 Aktienkurstabelle*
- 7 Aktienkursmarker (je 1x in den 7 Spielerfarben)

*Diese Spielmaterialien besitzen auf Vorderseite und Rückseite jeweils eigene Grafiken für **Funkenschlag** oder **Funkenschlag deluxe**.

Allgemeine Einleitung

Diese Erweiterung kann mit allen Spielplänen sowie allen erhältlichen Kraftwerkdecks kombiniert werden.

Die Aktiengesellschaften bieten euch ein komplett neues Spielerlebnis. Ihr versucht als Aktionäre die Kontrolle über verschiedene Aktiengesellschaften zu erlangen, um den größten persönlichen Reichtum anzuhäufen.

Außerdem bieten wir euch zusätzlich noch zwei Varianten.

- In der 1. Variante seid ihr erneut Aktionäre, die nun versuchen, Anteile der Aktiengesellschaften zu bekommen, die auf dem Strommarkt zu den größten Gesellschaften werden und die meisten Städte mit Strom versorgen.
- In der 2. Variante kontrolliert ihr eigene kleine Aktiengesellschaften und versucht, die eigene Gesellschaft erfolgreich auf dem Strommarkt zu etablieren. Mit gelegentlichen Aktienverkäufen eurer eigenen Gesellschaft versucht ihr genug Kapital zu bekommen, um außerdem in den Besitz von Aktien der erfolgreichsten gegnerischen Gesellschaften zu gelangen. Auf diese Weise erlangt ihr auch einen entscheidenden Anteil an deren Erfolg.

Wenn ihr im Besitz aller Spielpläne sowie der Erweiterung **Neue Kraftwerke** seid, bieten wir euch mit dieser Erweiterung 222 neue Möglichkeiten, **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe** zu spielen.

Die Spielregeln dieser Erweiterung basieren auf dem Modul 9 „Aktien“ aus dem Spiel **504**. Da **504** ein modulares Spiel ist, ist es möglich, eines dieser Module zu nehmen und mit **Funkenschlag** zu „kreuzen“. Daraus entstehen 3 Möglichkeiten, diese Erweiterung zu spielen. Wir haben die Erweiterung basierend auf dem ersten Teil konzipiert, der eine komplett neue Erfahrung mit **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe** bietet. Auf Fans des Spiels warten viele Überraschungen. Die beiden Varianten sind schon ein wenig näher am bekannten **Funkenschlag**-Spielgefühl. Sie sind mehr für Leute gedacht, die ein wenig experimentieren wollen. Wir wünschen viel Spaß!

DIE AKTIENGESELLSCHAFTEN

Einführung

Ihr spielt das Spiel mit neutralen Aktiengesellschaften und versucht, mit Hilfe dieser Gesellschaften möglichst viel Vermögen durch Privatkapital (Bargeld) und Aktien der Gesellschaften (Aktienwert) zu bekommen. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel nach einer festen Anzahl an Runden.

Spielvorbereitung

Abhängig von der Spielerzahl bekommt jeder Spieler das folgende Startkapital.

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
300 Elektro	200 Elektro	150 Elektro	120 Elektro	120 Elektro

Wählt ein Deck mit Kraftwerkskarten und bereitet den Kraftwerksmarkt wie üblich vor. Bei 2-5 Spielern entfernt ihr (wie beim normalen Spiel mit 4 Spielern) 4 zufällige Kraftwerke vom Kraftwerksstapel. Zu sechst verwendet ihr alle Kraftwerkskarten.

Nun entfernt ihr die 4 kleinsten Kraftwerke im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel und zieht die obersten 6 Kraftwerke vom Kraftwerksstapel als Ersatz. Von diesen 6 Karten legt ihr die 2 größten Kraftwerke verdeckt unter den Kraftwerksstapel (unter die Karte „Stufe 3“). Sortiert die restlichen Karten nun wieder nach Größe und legt sie im aktuellen und zukünftigen Kraftwerksmarkt bereit.

Alle Funkenschlag-Spielpläne: Ihr verwendet den gesamten Spielplan mit allen 6 Regionen (5 Regionen in Benelux und Australien).

Funkenschlag deluxe-Spielpläne: Ihr verwendet 6 aneinander angrenzende Regionen.

In Spielen mit 2-5 Spielern spielt ihr mit 5 Gesellschaften. Dazu verwendet ihr alle Farben außer lila.

Legt entsprechend 5 Gesellschaftspläne bereit und platziert jeweils die 9 Aktien der Gesellschaft auf das entsprechende Ablagefeld.

In Spielen mit 6 Spielern spielt ihr mit allen 6 Gesellschaften und fügt die lila Gesellschaft mit hinzu.

Legt außerdem die Aktienkurstabelle zusammen mit den farblich passenden Aktienkursmarkern neben den Spielplan und alle Häuser/Generatoren getrennt nach Farben in einen allgemeinen Vorrat. Es liegen in dieser Erweiterung 7 Aktienkursmarker bei, passend zu den Farben in **Funkenschlag** und **Funkenschlag deluxe**.

Legt je 1 Haus/Generator jeder Farbe zur Zählleiste der angeschlossenen Städte und je 1 Haus/Generator neben die Reihenfolgeleiste. Die Reihenfolge, in der die Gesellschaften in der Betriebsrunde an die Reihe kommen, bestimmt ihr immer in der ersten Phase jeder Betriebsrunde.

Bestimmt einen Startspieler, der die Startspielerkarte erhält und die erste Aktienrunde beginnt.

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels führt ihr 1 Aktienrunde und dann 2 Betriebsrunden durch. Anschließend folgen abwechselnd je 1 Aktienrunde und 1 Betriebsrunde, bis ihr insgesamt 5 Betriebsrunden gespielt habt und das Spiel endet. Mit Hilfe des siebten Aktienkursmarkers könnt ihr unter bzw. neben der Reihenfolgeleiste die Anzahl an Betriebsrunden zählen.

In der Aktienrunde dürft ihr Aktien ein- und verkaufen.

In der Betriebsrunde führen die Präsidenten die Aktionen der Gesellschaften aus, in der gewohnten Reihenfolge der 5 Phasen:

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Phase 4: Bauen

Phase 5: Bürokratie

Die Aktienrunde

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn dürft ihr in der Aktienrunde reihum immer entweder **Aktien handeln** (ihr müsst dabei mindestens 1 Aktie handeln, also 1 Aktie kaufen und/oder beliebig viele Aktien verkaufen), **passen** oder **aus der Aktienrunde aussteigen**.

Aktien handeln: Innerhalb der Aktienrunde darfst du mit allen Aktiensorten handeln, aber eine bestimmte Aktiensorte entweder kaufen oder verkaufen. Damit alle Spieler die Übersicht behalten, legst du die gekauften Aktien 90° gedreht vor dir ab (Aktien dieser Gesellschaften darfst du in dieser Aktienrunde nicht mehr verkaufen). Verkauft du Aktien an die Bank, stellst du 1 Haus/Generator der entsprechenden Gesellschaften aus dem allgemeinen Vorrat vor dir ab (Aktien dieser Gesellschaften darfst du in dieser Aktienrunde nicht mehr kaufen).

Passen: Solange noch kein Spieler ausgestiegen ist, darfst du wiederholt passen und später in derselben Aktienrunde erneut Aktien handeln, wenn du wieder an die Reihe kommst.

Aus der Aktienrunde aussteigen: Wenn du als Erster endgültig aus der Aktienrunde aussteigst, nimmst du dir die Startspielerkarte vom aktuellen Besitzer und legst sie vorübergehend auf deine Aktien, so dass du in der nächsten Aktienrunde neuer Startspieler bist. Nachdem der Erste ausgestiegen ist, müssen die anderen reihum in ihrem Zug entweder Aktien handeln oder ebenfalls aussteigen. Die Aktienrunde endet erst, nachdem alle Spieler ausgestiegen sind.

Aktienhandel: 1 Aktie kaufen

Der Preis aller Aktien entspricht immer dem aktuellen Aktienkurs, unabhängig davon, ob du sie von einer Gesellschaft oder von der Bank kaufst. Die Aktienkurse können niemals unter 10 Elektro fallen oder über 140 Elektro steigen. Auch wenn die Aktienkurstabelle bis 140 Elektro geht, steigen die Preise in der Praxis nur selten über 80 Elektro.

Zu Beginn gehören alle Aktien der Gesellschaft. Solange sie noch welche besitzt, musst du die Aktien direkt von der Gesellschaft kaufen. Da alle verkauften Aktien in der Bank landen, darfst du erst danach weitere Aktien dieser Gesellschaft von der Bank kaufen.

Kaufst du 1 Aktie, zahlst du das Geld an die Bank. Wenn die Aktie aus dem Bestand der Gesellschaft kommt, erhält sie anschließend den festen Ausgabepreis von der Bank und legt es in das Gesellschaftsvermögen. Die festen Ausgabepreise der Gesellschaften liegen bei 40 Elektro für grün (& lila), 30 Elektro für rot & gelb, 20 Elektro für blau & schwarz (grau).

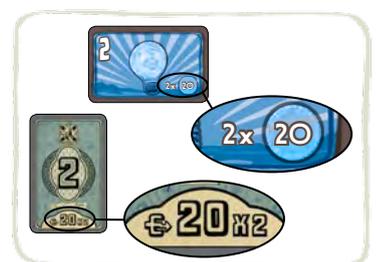
Ein einzelner Spieler darf maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft besitzen und darf dann keine weiteren Aktien dieser Gesellschaft kaufen.

Aktienhandel: 1 Gesellschaft gründen

Kaufst du die erste Aktie einer Gesellschaft, **musst** du die „2er“-Aktie (Präsidentenaktie) für den doppelten Ausgabepreis kaufen. Die gegründete Gesellschaft erhält entsprechend den doppelten Betrag für ihr Gesellschaftsvermögen.

Du wirst zum Präsidenten der Gesellschaft und legst den Gesellschaftsplan vor dir ab. Als Zeichen der Gründung markierst du den Ausgabepreis der Gesellschaft auf der Aktienkurstabelle (eventuell legst du den Aktienkursmarker oben auf dort liegende Aktienkursmarker). Die Ausgabepreise der Gesellschaften sind auf der Aktienpreistabelle mit farbigen Kästchen markiert.

Du wählst jetzt für die Gesellschaft eine freie Stadt auf dem gesamten Spielplan. Zu Spielbeginn ist das eine Stadt, die bisher von keiner anderen Gesellschaft gewählt wurde. Du stellst 1 Haus/Generator der Gesellschaft auf das Feld mit der 10 und zahlst entsprechend 10 Elektro aus dem Gesellschaftsvermögen an die Bank. Setze das Haus auf der Zählleiste auf das Feld „1“. Gründest du die Gesellschaft erst in einer späteren Aktienrunde, in der bereits Stufe 2 (in seltenen Fällen Stufe 3) des Spiels begonnen hat, darfst du auch das zweite (oder dritte) Feld einer Stadt wählen und musst entsprechend 15 Elektro (oder 20 Elektro) aus dem Gesellschaftsvermögen an die Bank zahlen, wenn die günstigeren Felder bereits besetzt sind.



Als Präsident musst du deine erworbenen Aktien immer getrennt von den Aktien der Gesellschaft halten. Das Gleiche gilt für dein Privatkapital, das du immer getrennt vom Gesellschaftsvermögen halten musst.

Sobald ein anderer Spieler mehr Aktien der Gesellschaft besitzt, wird dieser umgehend zum neuen Präsidenten und tauscht 2 eigene „1er“-Aktien gegen deine Präsidentenaktie! Er erhält auch den Gesellschaftsplan und legt ihn vor sich ab.

Aktienhandel: Beliebig viele Aktien verkaufen

Ab der 2. Runde darfst du deine Aktien für den aktuellen Aktienkurs an die Bank verkaufen. Du darfst beliebig viele Aktien von verschiedenen Gesellschaften auf einmal verkaufen, allerdings nur Aktien von Gesellschaften, die du in derselben Aktienrunde nicht bereits gekauft hast. Für jede verkaufte Aktiensorte gilt: Unabhängig davon, wie viele Aktien du verkauft hast, senkst du den Aktienwert nur um 10 Elektro. Wenn du der Präsident dieser Gesellschaft bist und durch den Verkauf weniger Aktien als ein anderer Spieler behältst, wird dieser andere Spieler zum neuen Präsidenten und tauscht 2 eigene „1er“-Aktien gegen deine Präsidentenaktie. Haben mehrere Spieler gleich viele Aktien, wird der Spieler zum Präsidenten, der dir im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Gibt es keinen Spieler, der die Präsidentenaktie übernehmen kann, darfst du diese nicht verkaufen (in anderen Worten: Nachdem ihr eine Gesellschaft gegründet habt, muss diese immer im Spiel bleiben und benötigt immer einen Spieler als Präsidenten!).

Ihr dürft zusammen maximal 50% der Aktien einer Gesellschaft an die Bank verkaufen. D.h. mindestens 50 % der Aktien einer Gesellschaft müssen in eurem Privatbesitz und ggf. im Besitz der Gesellschaft bleiben.

Ende der Aktienrunde

Nachdem alle ausgestiegen sind, steigen die Aktienkurse derjenigen Gesellschaften um 10 Elektro auf der Aktienkurstabelle, deren Aktien nun zu 100% in Spielerbesitz sind. Steigen die Aktienkurse von mehreren Gesellschaften, versetzt ihr die Aktienkursmarker der betroffenen Gesellschaften der Reihe nach vom höchsten Aktienkurs bis zum niedrigsten; das heißt bei gleichen Aktienkursen versetzt ihr die Aktienkursmarker im betroffenen Stapel von oben nach unten, so dass die unterste anschließend zuoberst liegt. Dreht alle Aktien zurück und legt die Häuser/Generatoren zurück in den Vorrat der Gesellschaften.



Die Betriebsrunde

Ihr berücksichtigt nur die bereits gegründeten Gesellschaften. Deren Präsidenten führen die Aktionen in der gesamten Betriebsrunde durch! Alle Spieler im Besitz von Aktien einer Gesellschaft dürfen (und sollten) dem Präsidenten Ratschläge geben. Alle anderen müssen still bleiben. Der Präsident entscheidet letztlich aber immer selber, wie er die Aktionen für die Gesellschaft durchführt.

Phase 1: Reihenfolge festlegen

Ihr bestimmt die Reihenfolge ausschließlich durch die Aktienkurse der Gesellschaften. Die Gesellschaft mit dem höchsten Aktienkurs ist letzte in der Reihenfolge. Bei gleichem Aktienkurs ist die Gesellschaft weiter hinten in der Reihenfolge, deren Aktienkursmarker weiter oben auf dem Stapel liegt.

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Diese Phase wird in der normalen Reihenfolge gespielt. Es beginnt die Gesellschaft auf dem ersten Platz in der Reihenfolge (also die Gesellschaft mit dem niedrigsten Aktienkurs).

Die Präsidenten der bereits gegründeten Gesellschaften bieten in den Versteigerungen in der aktuellen Reihenfolge (nicht im Uhrzeigersinn)!

Wenn eine Gesellschaft in der gerade abgeschlossenen Aktienrunde gegründet wurde, muss sie in dieser Betriebsrunde 1 Kraftwerk ersteigern.

Das Startgebot für ein Kraftwerk darf maximal 5 Elektro über dem Mindestgebot liegen. Alle weiteren Gebote dürfen jeweils maximal um 5 Elektro erhöht werden.

Der Preis für das Kraftwerk muss vollständig aus dem Gesellschaftsvermögen bezahlt werden. Der Präsident darf nicht mit seinem Privatkapital bezahlen!

Der Präsident legt das gekaufte Kraftwerk auf den Gesellschaftsplan. Eine Gesellschaft darf maximal 3 Kraftwerke besitzen und muss gemäß den gewohnten Regeln eines der alten Kraftwerke verschrotten, wenn sie ein viertes Kraftwerk erhält.

Am Ende dieser Phase entfernt ihr immer ein kleinstes Kraftwerk aus dem Kraftwerksmarkt für jede **noch nicht gegründete** Gesellschaft und zieht dafür entsprechend viele Kraftwerke vom Kraftwerksstapel als Ersatz. Habt ihr z.B. bisher 1 Gesellschaft noch nicht gegründet, entfernt ihr das kleinste Kraftwerk. Habt ihr bisher 3 Gesellschaften noch nicht gegründet, entfernt ihr die 3 kleinsten Kraftwerke.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Diese Phase wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt, es beginnt die Gesellschaft auf dem letzten Platz der Reihenfolge (also die Gesellschaft mit dem höchsten Aktienkurs).

Normalerweise muss der Präsident die Rohstoffe aus dem Gesellschaftsvermögen bezahlen. Nur wenn das Gesellschaftsvermögen nicht reicht, um alle Kraftwerke im Besitz der Gesellschaft mit der einfachen Lagermenge zu versorgen, darf der Präsident die fehlenden Rohstoffe mit seinem Privatkapital kaufen, aber maximal nur so viele, um die einfache Lagermenge jedes Kraftwerks zu garantieren.

Phase 4: Bauen

Diese Phase wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt, es beginnt die Gesellschaft auf dem letzten Platz der Reihenfolge (also die Gesellschaft mit dem höchsten Aktienkurs).

Ausgehend von der eigenen Startstadt erweitern die Gesellschaften ihre eigenen Stromnetze, indem der Präsident weitere Städte anschließt. Er muss alle Kosten aus dem Gesellschaftsvermögen zahlen! Der Präsident muss verfügbare benachbarte Städte anschließen und darf diese nicht auslassen, um stattdessen eine weit entfernte Stadt zu

extremen Kosten anzuschließen.

In Spielen mit 2-5 Spielern beginnt die „Stufe 2“ vor Phase 5, nachdem mindestens 1 Gesellschaft die 7. Stadt in ihrem Netzwerk angeschlossen hat.

In Spielen mit 6 Spielern beginnt die „Stufe 2“ vor Phase 5, nachdem mindestens 1 Gesellschaft die 6. Stadt in ihrem Netzwerk angeschlossen hat.

Phase 5: Bürokratie

Diese Phase wird in umgekehrter Reihenfolge gespielt, es beginnt die Gesellschaft auf dem letzten Platz der Reihenfolge (also die Gesellschaft mit dem höchsten Aktienkurs).

1. Geld kassieren: Jede Gesellschaft bekommt 20 Elektro bedingungsloses Grundeinkommen und für jede versorgte Stadt zusätzlich 10 Elektro (die gewohnte Auszahlungstabelle gilt nicht!).

Der Präsident der Gesellschaft muss nun entscheiden, ob dieses Einkommen ausgeschüttet oder einbehalten wird.

- **Ausschütten:** Entsprechend der Aktienanteile verteilt er das Einkommen zwischen Spielern, der Bank und der Gesellschaft. Die Gesellschaft zahlt pro vollen 10 Elektro jeweils 1 Elektro an jede Aktie (an die Präsidentenaktie 2 Elektro). Der Aktienkurs steigt anschließend um 10 Elektro auf der Aktienkurstabelle.

Beispiel: Die grüne Gesellschaft erhält 70 Elektro, so dass sie an jede Aktie 7 Elektro auszahlt.

- **Einbehalten:** Der Präsident legt das komplette Einkommen in das Gesellschaftsvermögen. Der Aktienkurs bleibt unverändert.

2. Rohstoffmarkt auffüllen: In der 1. Betriebsrunde wird der Rohstoffmarkt **nicht** mit neuen Rohstoffen aufgefüllt!

In Spielen mit 2-5 Spielern wird der Rohstoffmarkt ab der 2. Betriebsrunde entsprechend der Tabelle für 5 Spieler aufgefüllt, unabhängig davon, wie viele Gesellschaften bereits gegründet wurden.

In Spielen mit 6 Spielern wird der Rohstoffmarkt ab der 2. Betriebsrunde entsprechend der Tabelle für 6 Spieler aufgefüllt, unabhängig davon, wie viele Gesellschaften bereits gegründet wurden.

3. Kraftwerksmarkt aktualisieren: In „Stufe 1“ und „Stufe 2“ des Spiels legt ihr in dieser Phase die 2 größten Kraftwerke unter den Kraftwerksstapel und zieht anschließend 2 neue Kraftwerke als Ersatz. Beim Stufenwechsel auf Stufe 2 bzw. Stufe 3 entfernt ihr jeweils einmalig die 2 kleinsten Kraftwerke und zieht 2 neue Kraftwerke als Ersatz.

Zu Beginn des Spiels folgt nach der 1. Betriebsrunde sofort die 2. Betriebsrunde. Anschließend führt ihr immer abwechselnd 1 Aktienrunde und 1 Betriebsrunde durch.

Spielende

Das Spiel endet nach der 5. Betriebsrunde. In der Phase 5 (Bürokratie) erhalten die Gesellschaften noch einmal das Einkommen und müssen es anschließend zwangsweise ausschütten!

Jeder Spieler zählt sein Privatkapital und addiert dazu die Werte seiner Aktien gemäß dem aktuellen Aktienkurs auf der Aktienkurstabelle.

Es gewinnt der Spieler mit dem größten Privatvermögen. Das Geld in der Bank und die Gesellschaftsvermögen spielen keine Rolle!

VARIANTE – DIE GRÖSSTEN STROMVERSORGER

Einführung

In dieser Variante spielt ihr erneut mit neutralen Aktiengesellschaften. Ihr versucht mit Hilfe der Aktiengesellschaften möglichst viele Siegpunkte zu erlangen. Je mehr Städte die Gesellschaften am Spielende mit Strom versorgen können, desto wertvoller sind ihre Aktien. Der Spieler mit den wertvollsten Aktien gewinnt das Spiel.

Wir erklären hier nur die Unterschiede zum Spiel *Die Aktiengesellschaften*, denn die meisten Abläufe sind identisch.

Spielvorbereitung

Abhängig von der Spielerzahl legt ihr die entsprechende Anzahl an Gesellschaftsplänen bereit. Die Gesellschaften bekommen die folgenden Gesellschaftsvermögen:

Gesellschaft	grün	lila	rot	gelb	blau	grau/schwarz
Gesellschaftsvermögen	200 Elektro	200 Elektro	150 Elektro	150 Elektro	100 Elektro	100 Elektro

Legt alle Aktien der Gesellschaften in die Bank. Die Gesellschaften besitzen selber keine Aktien!

Spielablauf

Ihr spielt immer abwechselnd 1 Aktienrunde und 1 Betriebsrunde, bis mindestens 1 Gesellschaft 15 oder mehr Städte an ihr eigenes Stromnetz angeschlossen hat und das Spiel mit einer Wertung endet.

Die Aktienrunde

Aktienhandel: 1 Aktie kaufen

Du kaufst die Aktie von der Bank und zahlst dafür immer den aktuellen Aktienkurs an die Bank.

Aktienhandel: 1 Gesellschaft gründen

Der Präsident wählt in dieser Phase **keine Startstadt** für die neu gegründete Gesellschaft!

Aktienhandel: Beliebige viele Aktien verkaufen

Ihr dürft alle „1er“-Aktien einer Gesellschaft an die Bank verkaufen (nur die Präsidentenaktie muss im Besitz eines Spielers bleiben).

Ende der Aktienrunde

Nachdem alle ausgestiegen sind, erhöht ihr die Aktienkurse der Gesellschaften um 10 Elektro, deren Aktien ihr in dieser Aktienrunde am meisten gekauft habt (vergleicht dafür die Anzahl aller Aktien, die 90° gedreht vor euch liegen) **UND** erhöht die Aktienkurse der Gesellschaften um 10 Elektro, deren Aktien nun zu 100% in Spielerbesitz sind. Auf diese Weise kann der Aktienkurs einer Gesellschaft zweimal steigen!

Die Betriebsrunde

Phase 1: Reihenfolge festlegen

In der 1. Betriebsrunde wird die Reihenfolge gemäß der Gründungsreihenfolge bestimmt. Die Gesellschaft, die als letzte gegründet wurde, ist auch letzte in der Reihenfolge. Ab der 2. Betriebsrunde wird die Reihenfolge wie in Funkenschlag gewohnt festgelegt. Die Gesellschaft mit den meisten angeschlossenen Städten in ihrem Netzwerk ist erste in der Reihenfolge. Bei Gleichstand zwischen mehreren Gesellschaften ist diejenige weiter vorne, die das Kraftwerk mit der höheren Nummer besitzt. Wird eine Gesellschaft erst in einer späteren Aktienrunde gegründet, kommt sie in der Betriebsrunde als letzte in der Reihenfolge dran. Betrifft dies mehrere Gesellschaften, ist die zuletzt gegründete Gesellschaft weiter hinten.

Phase 2: Kraftwerke kaufen

Wenn eine Gesellschaft in der gerade abgeschlossenen Aktienrunde gegründet wurde, muss sie in dieser Betriebsrunde 1 Kraftwerk ersteigern. In der 1. Betriebsrunde muss zum Abschluss dieser Phase die Reihenfolge angepasst werden. Da die neu gegründeten Gesellschaften noch keine Städte angeschossen haben, wird die Reihenfolge dieser Gesellschaften durch die Größe der gekauften Kraftwerke neu bestimmt.

Phase 3: Rohstoffe kaufen

Keine Änderungen im Vergleich zum Spiel *Die Aktiengesellschaften*.

Phase 4: Bauen

Der Präsident einer in der Aktienrunde neu gegründeten Gesellschaft bestimmt erst in dieser Phase die Startstadt seiner Gesellschaft. Er darf aber auch passen und bis zu einer späteren Betriebsrunde warten. Natürlich darf der Präsident gleich mehrere Städte anschließen, wenn die Aktiengesellschaft diese bezahlen kann.

Phase 5: Bürokratie

1. Geld kassieren: Nachdem alle Gesellschaften Einkommen erhalten haben, erhöht ihr die Aktienkurse der zwei Gesellschaften mit dem höchsten und zweithöchsten Einkommen um 10 Elektro (Bei Gleichstand auf dem 1. Platz steigen alle betroffenen Aktienkurse um 10 Elektro, es gibt keinen 2. Platz. Bei Gleichstand auf dem 2. Platz bleiben alle betroffenen Aktienkurse unverändert). Senkt die Aktienkurse der Gesellschaften mit dem geringsten Einkommen um 10 Elektro. Führt die Kursänderungen entsprechend der bisherigen Aktienkurse von hoch nach niedrig durch. Wenn alle Gesellschaften dasselbe Einkommen erhalten, bleiben ihre Aktienkurse unverändert.

Nun schütten die Präsidenten jeder Gesellschaft die Hälfte des Einkommens zwischen Spielern und der Bank aus. Die Gesellschaft zahlt für je 20 Elektro Einkommen 1 Elektro an jede Aktie (an die Präsidentenaktie 2 Elektro).

Beispiel: Die grüne Gesellschaft erhält 70 Elektro, so dass sie an jede Aktie 3 Elektro auszahlt.

Das übrige Einkommen wird von der Gesellschaft einbehalten. Der Präsident legt das Geld auf das Feld für das Gesellschaftsvermögen.

2. Rohstoffmarkt auffüllen: Keine Änderungen im Vergleich zum Spiel *Die Aktiengesellschaften*.

3. Kraftwerkmarkt aktualisieren: Keine Änderungen im Vergleich zum Spiel *Die Aktiengesellschaften*.

Nun folgt die nächste Aktienrunde.

Spielende

Das Spiel endet sofort im Anschluss an **Phase 4: Bauen** der Betriebsrunde, nachdem mindestens 1 Gesellschaft 15 oder mehr Städte in ihrem Stromnetz angeschlossen hat.

In der folgenden **Phase 5: Bürokratie** erhalten die Gesellschaften nun kein Einkommen mehr. Stattdessen erhalten die Gesellschaften Siegpunkte entsprechend der Anzahl an Städten, die sie jeweils in ihren Stromnetzen mit Strom versorgen.

Beispiel: Die grüne Gesellschaft versorgt 15 Städte und erhält somit 15 Siegpunkte.

Außerdem erhalten die Gesellschaften noch zusätzliche Siegpunkte, je mehr Städte sie mit Strom versorgt haben. Die Gesellschaft mit den meisten versorgten Städten kommt auf den 1. Platz und erhält die meisten zusätzlichen Siegpunkte. Bei einem Gleichstand ist die Gesellschaft besser, die mehr Restgeld besitzt. Ist auch das gleich, werden die Siegpunkte der entsprechenden Plätze addiert und anschließend geteilt (ggf. aufrunden).

1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz
6 Siegpunkte	4 Siegpunkte	3 Siegpunkte	2 Siegpunkte	1 Siegpunkt	0 Siegpunkte

Beispiel: Die grüne Gesellschaft versorgt die meisten Städte und erhält zusätzlich 6 Siegpunkte, so dass sie insgesamt 21 Siegpunkte erzielt hat. Die blaue und gelbe Gesellschaft versorgen jeweils 14 Städte und haben beide noch 8 Elektro Restgeld. Somit teilen sie sich den 2. Platz und erhalten jeweils zusätzlich $4 SP = (4+3) / 2$, so dass sie beide insgesamt 18 Siegpunkte erzielen.

Ihr erhaltet nun für jede Aktie in eurem Privatbesitz die jeweiligen Siegpunkte der entsprechenden Gesellschaften (für die Präsidentenaktien die doppelte Punktezahl).

Beispiel: Hedwig besitzt 4 grüne Aktien und 5 blaue Aktien. Die grüne Gesellschaft hat durch die versorgten Städte und die zusätzlichen Siegpunkte insgesamt 23 Siegpunkte erzielt, die blaue Gesellschaft entsprechend 18 Siegpunkte. Hedwig erhält insgesamt $174 \text{ Siegpunkte} = 84 \text{ für grün} + 90 \text{ für blau}$.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der mehr Aktien besitzt. Das Privatkapital, das Gesellschaftsvermögen und der Wert der Aktien gemäß der Aktienkursstabelle spielt keine Rolle!

VARIANTE - DER WETTSTREIT DER PRIVATUNTERNEHMEN

Einführung

Im Vergleich zu den Spielen mit neutralen Aktiengesellschaften ist in dieser Variante alles anders. Ihr besitzt eure eigenen Privatunternehmen, die erste Schritte an der Börse unternehmen. Jeder spielt mit seiner eigenen Farbe und besitzt eigene Aktien. Durch den Verkauf dieser Aktien habt ihr mehr Zugriff auf höheres Privatkapital, verliert aber auch Anteile an den Siegpunkten eurer eigenen Gesellschaft. Durch cleveres Einkaufen gegnerischer Aktien macht ihr aber vielleicht das bessere Geschäft und erhaltet am Spielende Siegpunkte eurer Gegner. Der Spieler mit den wertvollsten Aktien gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Wählt einen Spielplan und darauf wie gewohnt eine zusammenhängende Fläche an Gebieten abhängig von der Spielerzahl.

Wählt ein Deck mit Kraftwerkskarten und bereitet den Kraftwerksmarkt und den Kraftwerksstapel abhängig von der Anzahl an Spielern gemäß den Regeln des gewählten Spielplans vor. Unabhängig von der Spielerzahl entfernt ihr die 4 kleinsten Kraftwerke im Kraftwerksmarkt aus dem Spiel und zieht die obersten 6 Kraftwerke vom Kraftwerksstapel als Ersatz. Von diesen 6 Karten legt ihr die 2 größten Kraftwerke verdeckt unter den Kraftwerksstapel (unter die Karte „Stufe 3“). Sortiert die restlichen Karten nun wieder nach Größe und legt sie in den aktuellen und zukünftigen Kraftwerksmarkt bereit.

Jeder von euch wird Präsident eines Privatunternehmens und spielt mit seiner eigenen Farbe. Platziert die Präsidentenaktie als Besitzurkunde vor euch und legt euren Satz mit 8 Aktien daneben bereit. Legt eure Aktienkursmarker in einem Stapel auf das Feld „20“ der Aktienkursstabelle, so dass alle Aktienkurse mit einem Wert von 20 Elektro beginnen. Die Reihenfolge innerhalb des Stapels ist nicht wichtig.

Spielablauf

Die Spielrunde wird um eine Phase (Aktien handeln) ergänzt und der Ablauf in der Phase Bürokratie erweitert!

- Phase 1: Reihenfolge festlegen (unverändert)
- Phase 2: Aktien handeln (NEU)
- Phase 3: Kraftwerke kaufen (unverändert)
- Phase 4: Rohstoffe kaufen (unverändert)
- Phase 5: Bauen (unverändert)
- Phase 6: Bürokratie (ergänzt)

Phase 2: Aktien handeln

Diese Phase wird in der umgekehrten Reihenfolge gespielt, es beginnt der Spieler auf dem letzten Platz der Reihenfolge.

Du darfst beliebig viele Aktien der anderen Spieler von der Bank für den jeweiligen aktuellen Aktienkurs kaufen, die von den Spielern bereits in einer vorherigen Runde an die Bank verkauft wurden (die Aktien liegen in normaler Ausrichtung in der Bank). Du darfst diese Aktien nicht wieder verkaufen, und du darfst keine eigenen Aktien kaufen!

Du darfst bis zum Ende der Runde (auch in einer der folgenden Phasen) außerdem genau 1 eigene Aktie an die Bank verkaufen. Du legst die Aktie vorerst 90° gedreht in die Bank (als Zeichen, dass diese Aktie nicht direkt wieder von den anderen Spielern gekauft werden kann) und erhältst Geld entsprechend des aktuellen Aktienkurses (dieses Geld zählt nicht als Einkommen!). Anschließend senkst du den Aktienkurs deiner Aktien um 10 Elektro. Du darfst deine Präsidentenaktie nicht verkaufen! Du darfst diesen Verkauf während der gesamten Runde durchführen, um fehlendes Geld für eine Aktie zu erhalten!

Phase 6: Bürokratie

Während des Spiels führt ihr diese Phase mit den folgenden Ergänzungen durch.

- 1. Geld kassieren:** Ihr erhaltet immer ein bedingungsloses Grundeinkommen von 10 Elektro zusätzlich zum normalen Einkommen entsprechend der Auszahlungstabelle. Nachdem jeder sein Einkommen erhalten hat, erhöhen diejenigen mit dem höchsten Einkommen ihren Aktienkurs um 20 Elektro. Alle anderen erhöhen ihren Aktienkurs um 10 Elektro. Abschließend dreht ihr alle in dieser Runde verkauften Aktien in der Bank wieder zurück, so dass sie normal ausliegen (diese Aktien dürft ihr ab der kommenden Runde kaufen).
- 2. Rohstoffmarkt auffüllen:** In der 1. Runde füllt ihr den Rohstoffmarkt **nicht** mit neuen Rohstoffen auf! Erst ab der 2. Runde füllt ihr den Rohstoffmarkt abhängig von der Spielerzahl entsprechend der Rohstofftabelle auf.
- 3. Kraftwerksmarkt aktualisieren:** In Stufe 1 und Stufe 2 des Spiels legt ihr in jeder Runde die 2 größten Kraftwerke unter den Kraftwerksstapel und zieht anschließend 2 neue Kraftwerke als Ersatz.

Spielende

Das Spiel endet im Anschluss an **Phase 4: Bauen**, wenn mindestens 1 Spieler abhängig von der Spielerzahl die notwendige Anzahl an Städten (oder mehr) an das eigene Stromnetz angeschlossen hat.

In der folgenden **Phase 5: Bürokratie** erhaltet ihr nun kein Einkommen mehr. Stattdessen erhalten eure Gesellschaften nun Siegpunkte entsprechend der Anzahl an Städten, die sie jeweils in ihren Stromnetzen versorgen.

Beispiel: Die grüne Gesellschaft versorgt 15 Städte und erhält somit 15 Siegpunkte.

Außerdem erhalten die Gesellschaften abhängig von der Spielerzahl noch zusätzliche Siegpunkte, je mehr Städte sie mit Strom versorgt haben. Die Gesellschaft mit den meisten versorgten Städten kommt auf den 1. Platz und erhält die meisten Siegpunkte. Bei einem Gleichstand ist die Gesellschaft besser, die mehr Restgeld besitzt. Ist auch das gleich, werden die Siegpunkte der entsprechenden Plätze addiert und anschließend geteilt (ggf. aufrunden).

	1. Platz	2. Platz	3. Platz	4. Platz	5. Platz	6. Platz
2 Spieler	3 Siegpunkte	0 Siegpunkte				
3 Spieler	3 Siegpunkte	1 Siegpunkt	0 Siegpunkte			
4 Spieler	4 Siegpunkte	2 Siegpunkte	1 Siegpunkt	0 Siegpunkte		
5 Spieler	5 Siegpunkte	3 Siegpunkte	2 Siegpunkte	1 Siegpunkt	0 Siegpunkte	
6 Spieler	6 Siegpunkte	4 Siegpunkte	3 Siegpunkte	2 Siegpunkte	1 Siegpunkt	0 Siegpunkte

Beispiel: In einer Partie mit 4 Spielern versorgt die grüne Gesellschaft die meisten Städte und erhält zusätzlich 4 Siegpunkte. Insgesamt erzielt sie somit 19 Siegpunkte. Die blaue und gelbe Gesellschaft versorgen jeweils 14 Städte und haben beide noch 8 Elektro Restgeld. Somit teilen sie sich den 2. Platz und erhalten jeweils $2 SP = (2+1) / 2$ und erzielen beide jeweils 16 Siegpunkte.

Ihr erhaltet nun für alle Aktien in eurem Privatbesitz die jeweiligen Siegpunkte der entsprechenden Gesellschaften. Die Präsidentenaktien geben euch keine Siegpunkte.

Beispiel: Hedwig besitzt 6 eigene grüne Aktien und 3 blaue Aktien. Ihre grüne Gesellschaft hat insgesamt 19 Siegpunkte erzielt, die blaue entsprechend 16 Siegpunkte. Hedwig erhält insgesamt $162 \text{ Siegpunkte} = 114 \text{ für grün} + 48 \text{ für blau}$.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel!

Bei einem Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der mehr Aktien besitzt. Das Privatkapital und der Wert der Aktien gemäß der Aktienkurstabelle spielt keine Rolle!

www.spiel-direkt.eu



© 2015 2F-Spiele

Autor: Friedemann Frieze
Graphik & Design: Harald Lieske
& Lars-Arne „Maura“ Kalusky
Realisation: Henning Kröpke

2F-Spiele, Fedelhöfen 64,
28203 Bremen, Germany
Kontakt: h.kroepke@2f-spiele.de
www.2f-spiele.de

